ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

ナムコプリズムゾーン
DREAMMASTER

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

PRISMZONE namcot®

ドリームマスター

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

ナムコプリズムゾーン
DREAMMASTER

©1992 BIRTHDAY/NAMCO LTD.

このたびはナムコット・ゲームカセット「ドリームマスター」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

PRISMZONE
ナムコプリズムゾーン

太古の昔から、そして現在も、人は様々な異形の物や異世界を空想してきました。神話・伝説・昔話……でも、それは本当に空想なのでしょうか？

多くの人は気づかないでいます。私たちの知らない世界、私たちの世界に重なって存在する不思議な世界のことを。その姿を明らかにできるのは想像力というプリズムだけです。プリズムで分けられた光の中に、隠れていた未知の世界が見えてくるのです。

ナムコのプリズムにより映し出された未体験ゾーン、そろそろご案内の時間がきたようです。

ナムコプリズムゾーン

DREAMMASTER

1 ブラックドリームへようこそ……2P
2 ストーリー……4P
3 登場人物の紹介……6P
4 ゲームの始め方……8P
5 ゲームの進め方と操作法……10P
6 マップ画面のコマンド……12P
7 戦闘画面……16P
8 ダンジョンの秘密……22P
9 アイテム……28P
10 ブラックドリームの世界……32P
11 エピローグ……36P
12 使用上の注意……37P

1 ブラックドリームへようこそ

悪夢への挑戦

人々の病んだ心を安らぎへと導くドリームマスター。しかしその一方で、人々を悪夢に誘い、その心をむしばむブラックマスターがいます。ブラックマスターの作り出す悪夢へ敢然と立ち向う、1人の若きドリームマスター、それがキミなのです。

7つの世界を冒険しよう

物語は7つの冒険に分けられていて、オムニバスの形で進められます。ピラミッドや吸血鬼の魔城、海賊島……次々と悪夢の世界が繰り広げられ、主人公はそれを1つずつクリアしていきます。

ドラマチック アドベンチャー！

コマンド入力による操作や戦闘システムなど、見ためはRPG風ですが、実は謎ときやパズル性をより重視した、アドベンチャーゲームといった方がわかりやすいかもしれません。というのもこのゲーム、7つの冒険ごとに命の値やアイテム、敵の数などが限られており、その条件内で謎を解いたり、敵を倒したりしなければいけないのです。戦い方やアイテムの使い方など、いろいろな戦略が必要になることでしょう。

2 ストーリー

ここは水と緑に囲まれた美しい国“オルタリア王国”。国王アキナスの力によって、長く平和なときが続いておりました。

アキナスには16歳になる娘がおりました。それはそれは美しい姫でアキナスも目の中に入れても痛くないほどの可愛がりよう、国民にも広く愛されておりました。——悲劇はある日、突然にやってきました。姫が眠りについたまま、目を覚まさなくなってしまったのです。放っておけば姫は眠り続け、遂には死んでしまうことでしょう。

すべてはブラックマスターと名乗る老人の仕業でした。この世の美しいものすべてを憎む超一流の夢使いです。彼は悪夢の世界ブラックドリームを作り出し、その中へ姫の心を封じ込めていたのです。

アキナスは国中から凄腕のドリームマスターたちを集め、姫を救おうと試みました。

しかし、彼女の悪夢に入っていったドリームマスターたちは、誰一人として戻っては来ませんでした。彼らもまた、ブラックドリームの虜となってしまったのです……。

3 登場人物の紹介

主人公

夢幻老師の弟子でもっか修業中の身。力は夢幻老師に及びませんが、ドリームマスターとして何より大切な正義感、そして若さを持っています。キミが好きな名前をつけてあげてください。

夢幻老師

究極のドリームマスターですが年老いたため、かつての力はありません。今はオルタリアの南にひっそり暮らしながら、主人公の少年に修行を施しています。

アキナス王

オルタリアの国王。姫を思い、悲嘆にくれる毎日です。

姫

今年16歳になるオルタリアの王女。今はブラックマスターの手によって、深い眠りの中に……。姫の名前もキミがつけてください。

ブラックマスター

闇の世界の夢使い。この世の美しいものすべてを憎み、ブラックドリームを使って恐怖と暗黒の淵に陥れようとしています。

4 ゲームの始め方

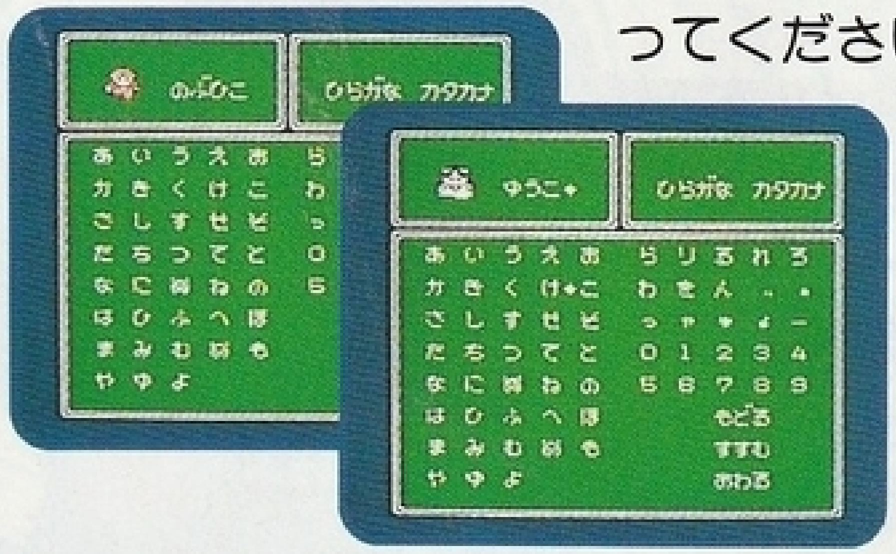
●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

メニューを✚ボタンで選んだら、Ⓐボタンで決定してください。

■ニューゲーム

ゲームを最初から遊ぶときに選びます。まず始めに主人公と姫の名前を決めてください。

入力は✚ボタンで文字の選択、Ⓐボタンで決定です。「ひらがな·カタカナ」の切替えも同様にして行ってください。入力がすんだら「おわる」を選び、Ⓐボタンを押すと、ゲームが始まります。



■ドリームワード

プレイ中に出るドリームワードを入力して始めると、その続きから遊ぶことができます。

入力のしかたは、ニューゲームで名前を決めるときと同様、✚ボタンが文字の選択、Ⓐボタンが決定になります。

なお、ドリームワードは、第2話以降の各冒険が始まるときに教えてもらえます。

■メッセージ

メッセージを表示する速さを「ふつう／おそい／はやい」のいずれかに設定することができます。カーソルを「メッセージ」に合わせ、✚ボタンを左右に入れて選んでください。

5 ゲームの進め方と操作法

1 7つの冒険

ゲームは7つの冒険から成り、1つの冒険をクリアしなければ、次の冒険へ進むことができません。

2 ダンジョンの謎を解け

プレイはマップ画面、主にダンジョンで進められます。アイテムや知恵を使い、多くの謎をひとつひとつクリアしていってください。

3 戦闘でレベルアップ

敵に出会うと戦闘画面。コマンドをうまく使って倒し、“わざ”ポイントをためてクラスアップし、主人公を強くしていきましょう。

4 冒険ごとに作戦を立てよう

各冒険では、敵やアイテムの数、主人公の命や↗

↘持つことができるアイテムの数など、すべての条件が一定に決められています。戦い方やアイテムの使い方をよく考えないと、クリアは難しいでしょう。

■操作法

コントローラーは次のように操作します。詳しくは12〜15ページ(マップ画面)、16〜21ページ（戦闘画面）を読んでください。

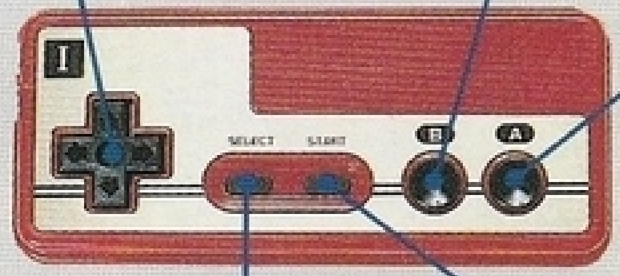
✚ボタン

主人公の移動。

コマンド、アイテム等の選択。

Ⓑボタン

アイテムの表示と解除。コマンド等のキャンセル。



Ⓐボタン

主人公の1歩前を調べる。コマンド、アイテム等の決定。メッセージの早送り。

セレクトボタン

ステータス画面の表示。

スタートボタン

ゲームのスタート。

6 マップ画面のコマンド(1)

●マップ上では、普通のRPGでいうようなコマンド表示はなく、直接ボタン操作によって主人公をコントロールします。

会話

✚ボタンで主人公を動かし、話したい相手にぶつけると会話が始まります。

調べる

Ⓐボタンを押すと、主人公の１歩前にあるものを調べることができます。

アイテム

現在持っているアイテムは、Ⓑボタンを押すと表示されます。さらにカーソルを✚ボタンで動かしてアイテムを選び、Ⓐボタンを押すと次の２つのコマンドが表示されます。コマンドは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

つかう……

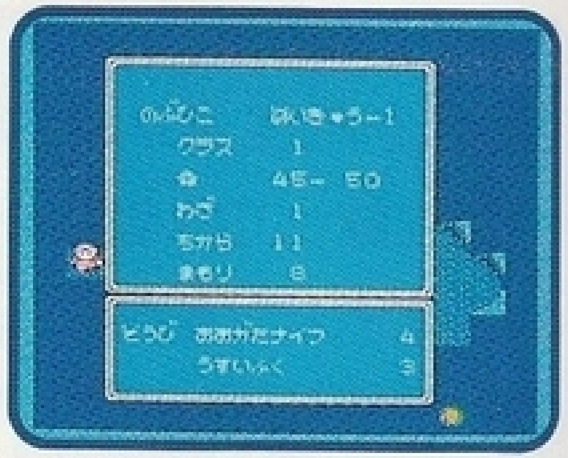
アイテムを使うとき、また、武器や防具を装備するときに使うコマンドです。装備した武器や防具には「E」マークがつきます。

おく………

持っているアイテムを、目の前に置くコマンドです。置いたアイテムはその場に残り、後で再び拾うこともできます。

■マップ画面のコマンド(2)

ステータス



　セレクトボタンを押すと、主人公のステータスが表示されます。各用語の意味は次のとおりです。

めいきゅう　現在プレイ中の冒険。

ク　ラ　ス　主人公の強さを総合的に表したもの。"わざ"ポイントを一定数ためるとアップします。

命（エネル）　体力を表し（右が最大値、左が現在値）、現在値が0になるとゲームオーバーです。なお、最大値はクラスアップしても増えません。

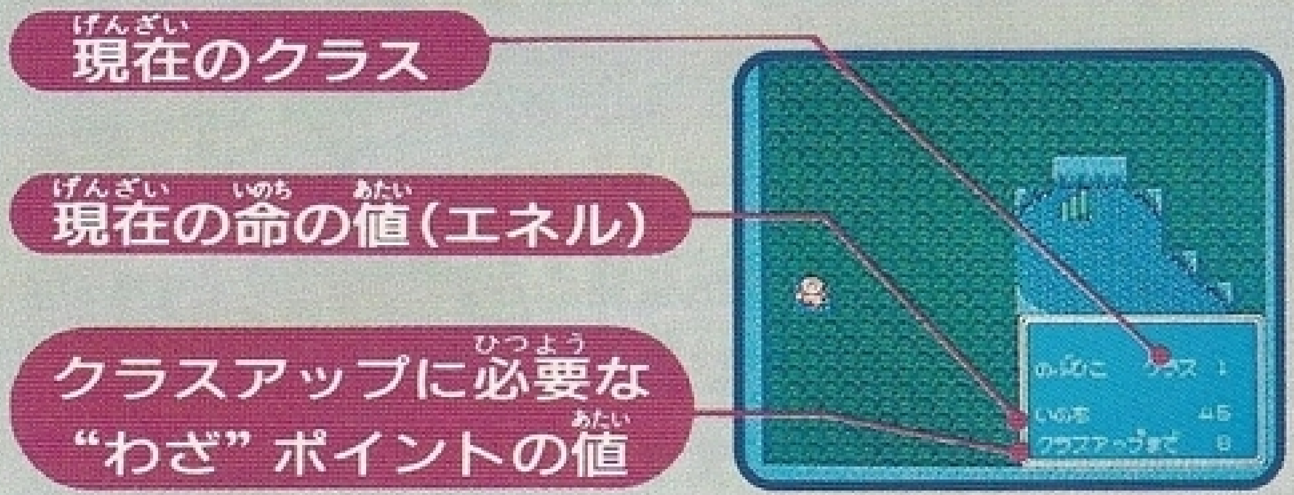
"わざ"ポイント　敵を倒すともらえます。一定数たまるとクラスアップし、"ちから"や"まもり"がアップします。

ち　か　ら　敵に対する攻撃力です。クラスアップしたり、より強い武器を装備すると上がります。

ま　も　り　敵の攻撃に耐える力。クラスアップしたり、より強い防具を装備すると上がります。

そ　う　び　現在装備している武器と防具。数字はその能力を示しています。

●マップ画面では、しばらく操作せずにおいておくと、簡単なステータス表示が出ます。



7 戦闘画面(1)

●マップ上を移動中、敵に出会うと戦闘が始まります。戦闘はコマンド入力で行い、どちらかが相手を倒すか、または逃げるまで続けられます。

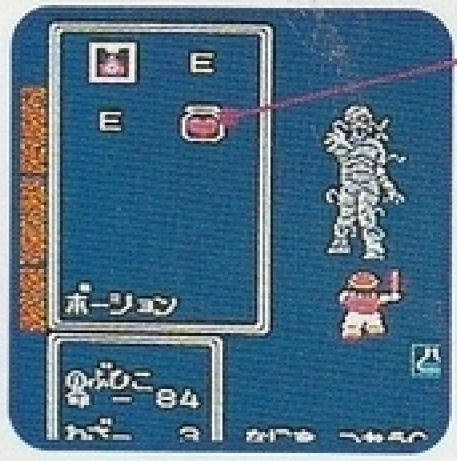
コマンド

敵のステータス

コマンドのサーチに成功すると、数値が表示されます。

主人公のステータス

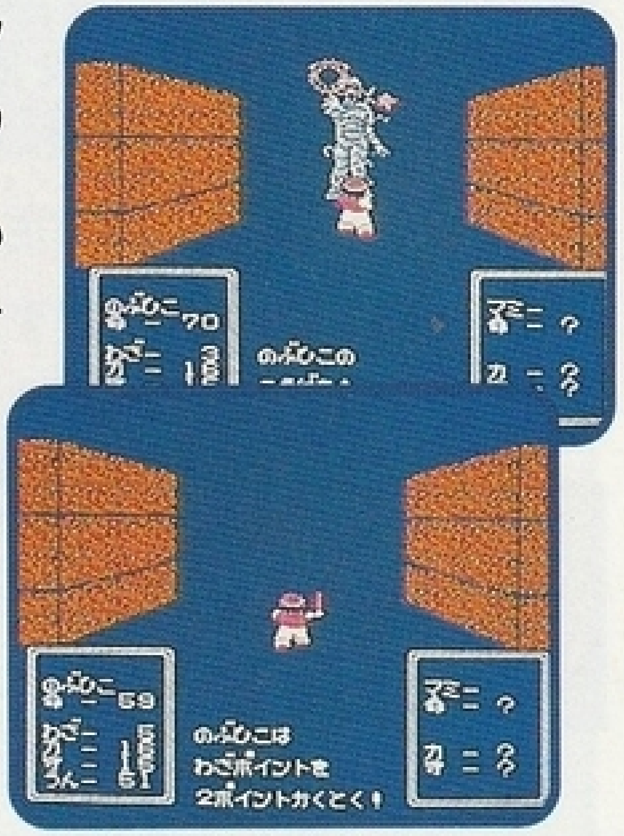
戦闘時にはステータスに“うん”が加わります。“うん”は戦闘のたびに変わり、数が大きいほど攻撃の成功率や敵の攻撃からの回避率が高くなります。



アイテム

コマンドのアイテムを使うときに表示されます。

敵を倒してクラスアップしよう



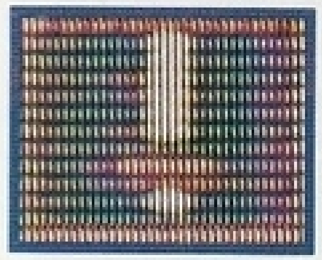
①敵を倒すと“わざ”ポイントがもらえ、ときにはアイテムが手に入ることもあります。主人公が負けたときはゲームオーバーで、その冒険の最初から再スタートです。

②“わざ”ポイントが一定の数だけたまると、主人公のクラスがアップします。敵をたくさん倒し、主人公を強くしていきましょう。

③ただし、このゲームでは、1つのダンジョン内で回復できる命(エネル)にも限りがあるので、ときには戦闘を避けることも必要です。全体のバランスを考えて行動しましょう。

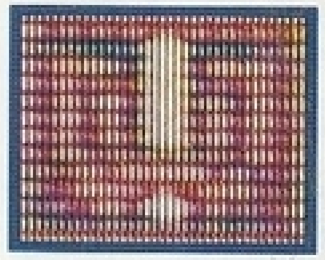
■戦闘画面(2)

●戦闘では6つのコマンドを使って敵と戦います。コマンドは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。キャンセルするときはⒷボタンです。



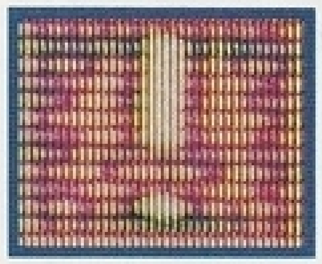
こうげき

装備している武器で攻撃します。



けんせい

守りながらの攻撃です。敵に与えるダメージは小さくなりますが、敵から受けるダメージも小さくすることができます。

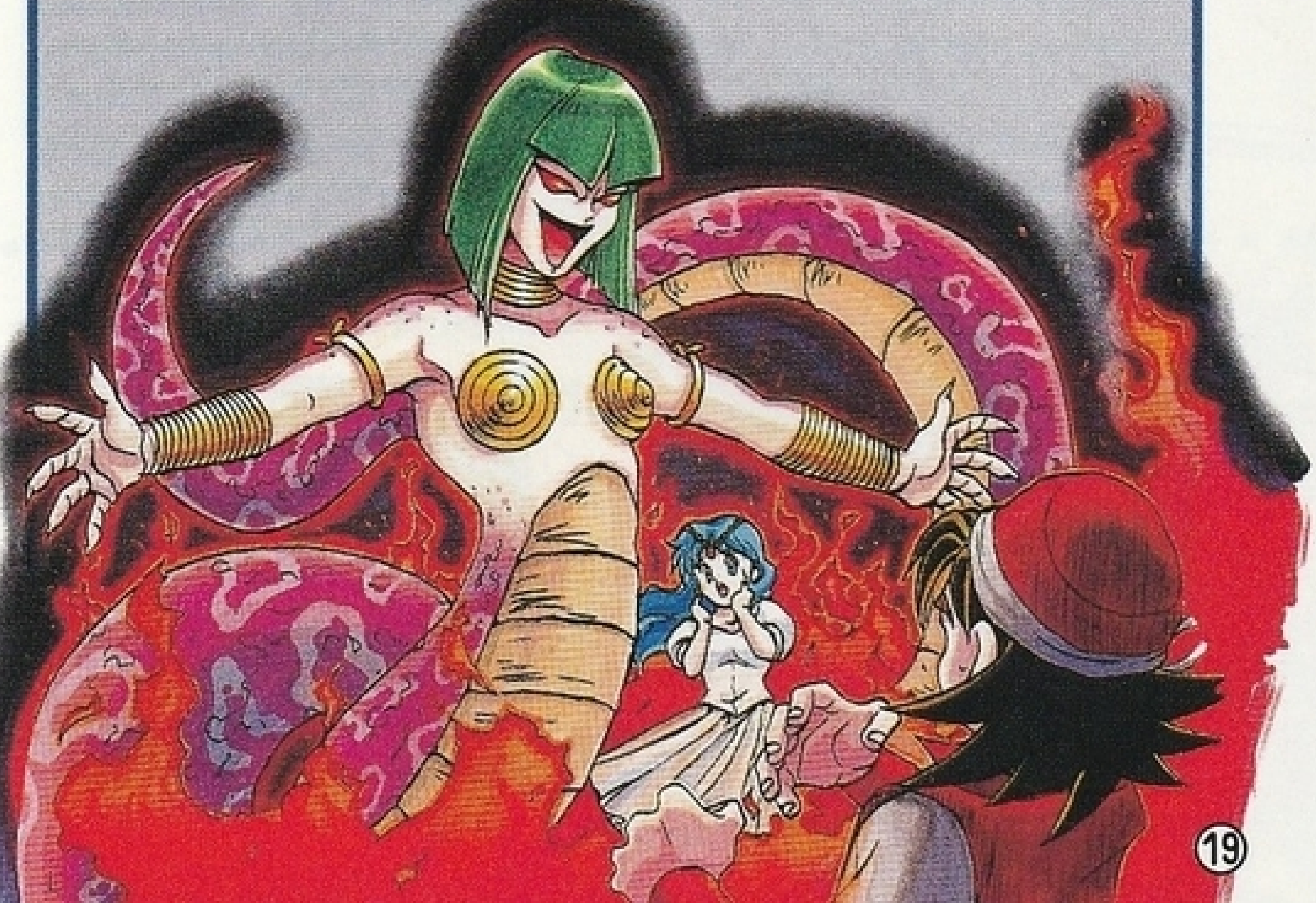


とつげき

捨て身の攻撃で与えるダメージも受けるダメージも大きくなります。また、攻撃をかわされることも多くなります。

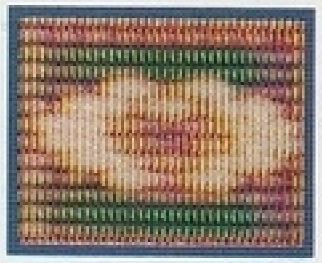
敵の弱点を狙え！

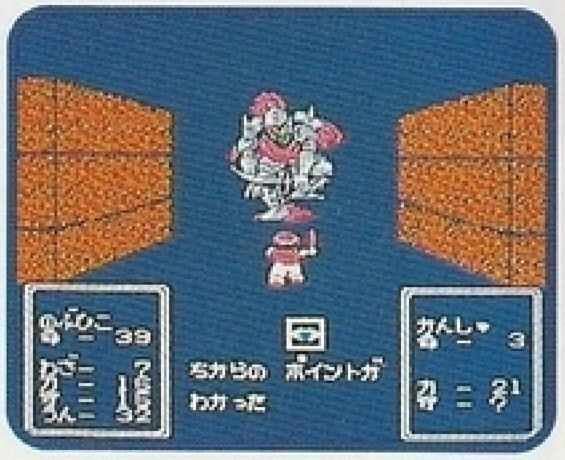
「こうげき・けんせい・とつげき」では、コマンドを選ぶと「どこをねらう？」と表示され、敵の絵の上にカーソルがつきます。攻撃する場所を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。敵の弱点に当たると効果が大きくなりますが、中には弱点をたたかれると凶暴化する敵もいるので注意が必要です。なお、弱点はコマンドのサーチ(20ページ参考)で調べることができます。



■戦闘画面(3)

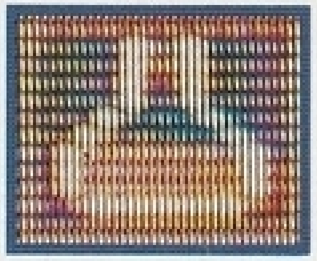
サーチ





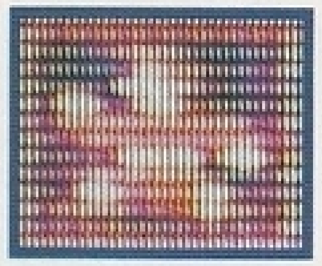
敵の弱点やステータスを調べることができます。何を調べるかは、自分で決めることはできません。

アイテム



持っているアイテムを使います。コマンドを選ぶと、画面左上にアイテムが表示されるので、✚ボタンで選びⒶボタンで決定してください。

だっしゅつ



戦闘をやめて逃げ出すコマンド。ただし失敗もあります。

リアクション バトルシステム

ときどき敵が特殊攻撃を仕掛けてくることがあります。このとき画面には3方向の矢印が表示されるので、すかさず左・上・右のどれかに✚ボタンを合わせ、Ⓐボタンで避ける方向を決めてください。迷いすぎてⒶボタンを押すまでに時間がかかると、避けられる確率が下がってしまうので、素早く決めることが必要です。

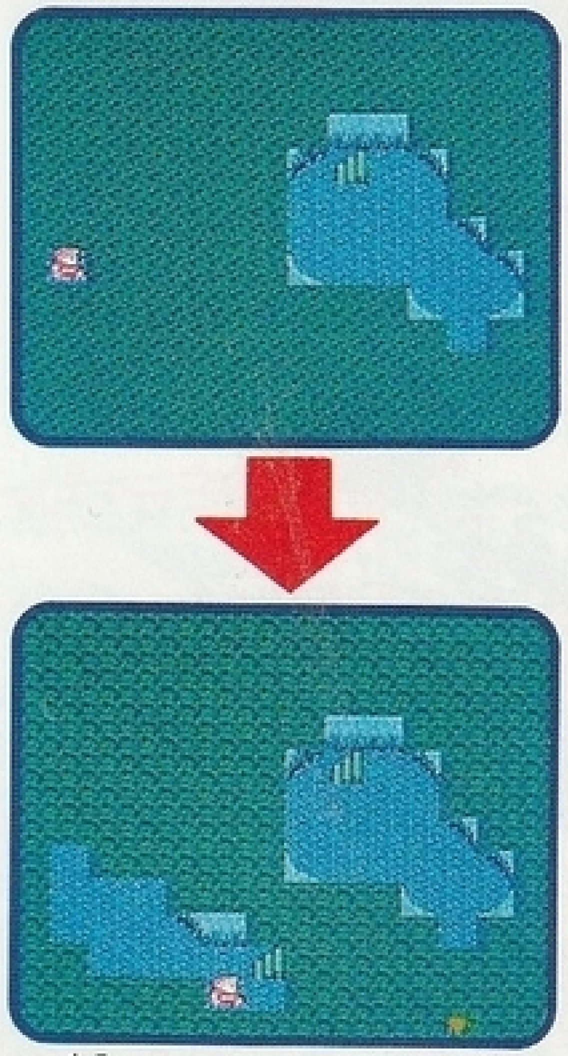
仲間が協力することもあるぞ

冒険の途中で仲間になるキャラクターがいます。彼らを操作することはできませんが、戦闘の途中でときどき攻撃してくれることもあります。

8 ダンジョンの秘密(1)

●冒険の舞台になるダンジョンは、ブラックマスターの作り出した悪夢の世界。いろいろな罠や仕掛けが張り巡らされているので、実際にプレイする前に最低限の知識を身につけておきましょう。

ブラインドダンジョン



▲歩くたびにモヤが晴れていくのだ！

最初はダンジョンのほとんどが、暗い“モヤ”におおわれています。何がどこにあるのか、道がどんなふうに続いているのか、まったくわからないのです。

しかし主人公が歩くたび、その場所からモヤが晴れていき、中の様子が徐々に明らかになっていきます。罠にも何度かひっかかるでしょうが、あきらめずに道を切り開いていってください。

壁に気をつけよう

ダンジョン内では、壁はたいへん重要な意味を持っています。その効果について知っておきましょう。

❶壁の効果

▲ぶつかるとダメージが表示される

モヤのかかった壁にぶつかると、主人公はダメージを受けてしまいます。最初はガンガン当たるでしょうが、慣れれば壁の場所も予想できるようになるはずです。なお、壁にぶつからずにモヤを消し続けると、命を少し回復してもらえます。

❷ダミー壁

壁によっては体当たりすると消えるダミーの壁もあります。ぶつかったときダメージを受けなかったり、音が違っていたら確かめてみましょう。

❸外見の違う壁

スイッチなどが隠された壁もあります。そういう壁は外見が少し違っているので、見つけたら必ず調べるようにしましょう。

■ダンジョンの秘密(2)

音を頼りに進め

モヤの中を進むとき、参考になるのがダンジョン内に聞こえる物音です。耳をすまして、迫る危機を避けることもできるのです。

❶モンスター

暗いモヤの中からは敵が忍び寄ってきます。敵が近くにいるときはガサガサと音がして、近づくほどその音も大きくなってきます。クラスアップをはかるなら戦うべきですが、命が少ないときは避けることも大切です。

❷落とし穴

落とし穴に落ちると、主人公はダメージを負ってしまいます。もちろんモヤがかかっていては、どこにあるかわかりませんが、モンスター同様、音が手がかりになります。ヒューヒュー風の抜ける音が聞こえたら要注意！

▲この穴も最初はモヤで見えないのだ

他にもたくさんの謎があるぞ

壁や落とし穴だけでなく、まだまだ多くの罠や仕掛けが主人公を待っています。アイテムを利用するなどして、そのいくつかはクリアできますが、謎だけはどうにもなりません。最後に頼りになるのは、やっぱりキミの頭脳なのです。

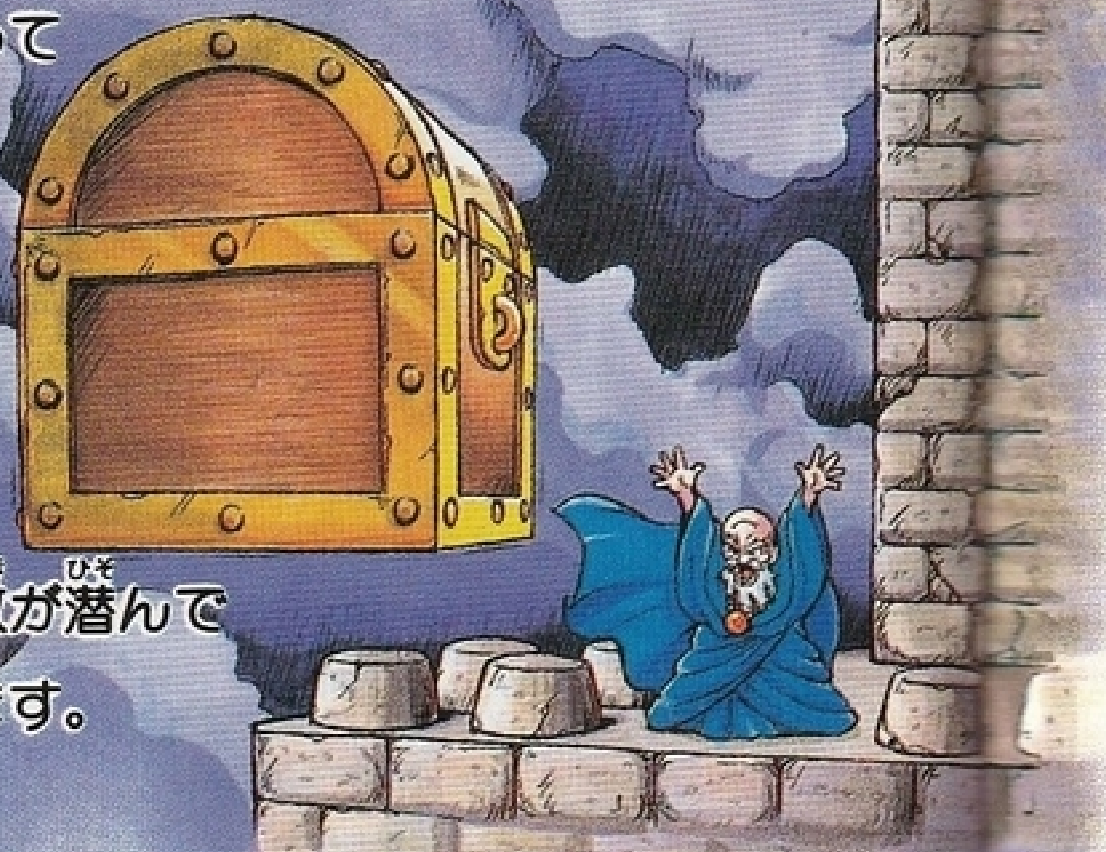
■ダンジョンの秘密(3)

●ダンジョンの中には罠ばかりでなく、冒険の助けになることもいろいろあります。ここではそれをいくつか紹介しましょう。

アイテム

ダンジョン内で光っているのはアイテムが落ちている証拠。中にはモヤにすっぽり隠れてしまっているものもあります。これはモヤを１つずつ消して拾っていきましょう。

また、宝箱が落ちていることもありますが、この中はアイテムだけでなく、敵が潜んでいることもあります。



魂の泉

各冒険のダンジョンには１カ所だけ、夢幻老師が結界を張って守っている魂の泉があります。これは命(エネル)の最大値を上げ、完全回復してくれる泉で、１回しか使えません。

仲間を探せ

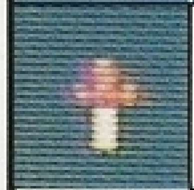
ブラックドリームにはすでに何人ものドリームマスターたちが入り込み、中をさまよっています。彼らを見つけ出せば、強い味方になることは間違いないでしょう。また、ドリームマスター以外にも様々な人たちが協力してくれます。

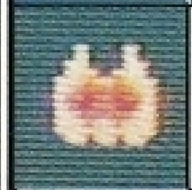
9 アイテム(1)

●主人公が持つことのできるアイテムには限りがあります。優先順位を決めたり、状況に応じて持っていくアイテムを選びましょう。アイテムは置いたままでも無くならず、その場に残っているので、後から戻って再び手に入れることもできます。では、アイテムのうちのいくつかを、ここで紹介しておきましょう。

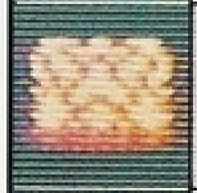
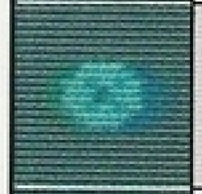
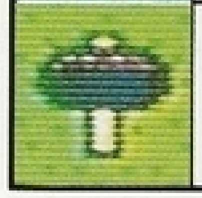
■武器と防具

戦闘に欠かせない武器と防具。手に入れたら、まず装備することを忘れずに。

	武器	攻撃
	大型ナイフ	4
	ショートソード	10
	木の棒	6
	太陽の剣	16

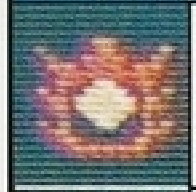
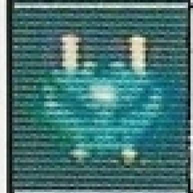
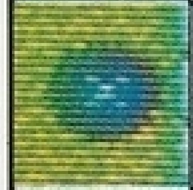
	防具	防御
	薄い服	3
	皮の鎧	11
	冒険の服	7
	太陽の鎧	20

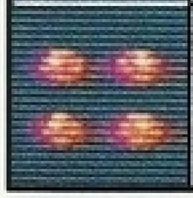
❶マップ用アイテム

	名前	効果
	カギ	扉を開きます。共通のものや特定の扉のものなど種類も様々。
	木の板	丈夫そうな木の板です。さて、何に使うのでしょうか？
	ワイヤーロープ	穴からぶらさげると、下に降りることができます。
	マジカルミラー	しばらくの間、自分の姿が敵に見えなくなります。
	身代わりドール	12回までなら壁にぶつかってもノーダメージとなります。
	ワープ玉	ある特定の場所へ瞬間移動してしまう不思議な玉です。
	魔法のボート	歩いて進めない水の上も、ボートがあればだいじょうぶ。
	潜水服	その名のとおり、水に潜っていける服。
	ハンマー	ひびの入った壁などを壊すことができます。

■アイテム(2)

②戦闘用アイテム

	名　前	効　　果
	火炎弾	炎を起こして攻撃する戦闘用のアイテムです。
	爆　弾	激しい爆発を起こし、敵にダメージを与えます。
	波動の玉	衝撃波を敵の全身にたたきつけて攻撃します。
	プラズマオーラ	電撃を発生させ、敵に放って攻撃します。
	ドラゴンストーン	ドラゴンに変身し、火炎攻撃をしかけます。
	変化の鏡	様々なモンスターに変身し、それぞれの得意攻撃で戦います。
	バトルランプ	ランプの精を呼び出し、敵と戦わせます。
	暗黒の玉	敵の目の前にブラックホールを発生させ、敵を吸い込みます。
	ララバイの笛	相手を眠らせてしまう不思議な音色をかなでる笛。

	名　前	効　　果
	毒蛾の粉	敵をしびれさせ、しばらく動けなくしてしまう粉です。
	守りの玉	敵の攻撃を防ぐことができる防御用アイテム。

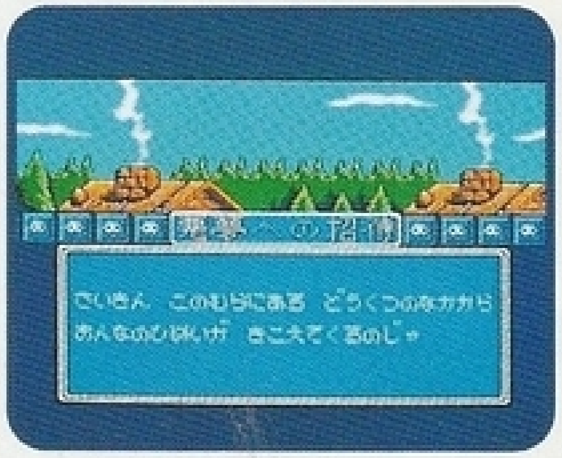
③マップ・戦闘両用アイテム

	名　前	効　　果
	光線石	一定時間、向いている方向のモヤを数ブロック消せます。戦闘では攻撃をよけやすくします。
	ひかりだま	しばらくの間、一定範囲のモヤを消してくれます。戦闘で使うと敵の攻撃をよけやすくします。
	ポーション	命（エネル）を回復してくれる薬。他にもより強力なハイポーション、パンなどがあります。
	命のビン	命（エネル）が0になった瞬間キラリと光り、命を完全に回復してくれます。

10 ブラックドリームの世界(1)

●ドリームマスターが病んだ心を安らぎに導く魂の救済者なら、ブラックマスターは安らいだ心を恐怖に誘う悪の夢使い。そしてブラックドリームこそ、ブラックマスターが生んだ悪夢の世界なのです。

第1話／悪夢への招待



近衛隊長クリートの命をかけた伝令に、夢幻老師は弟子の少年と共に、オルタリアへ向かうことを決心します。しかし、いち早くそれを知ったブラックマスターは、小手調べとばかりに少年をブラックドリームへと誘うのでした。

……少年が降りたったのはキルクルの村。村にある洞窟からは女の子の悲鳴が聞こえてくるのですが、村人は洞窟の怪物を恐れ、誰一人として近寄ろうとはしません。果たして悲鳴の主は？少年の冒険がいよいよ始まろうとしています。

第2話／砂漠の石迷宮

オルタリアへ着いた老師たち。アキナス王から話を聞いて、さっそく姫の夢の中へと入っていきました。

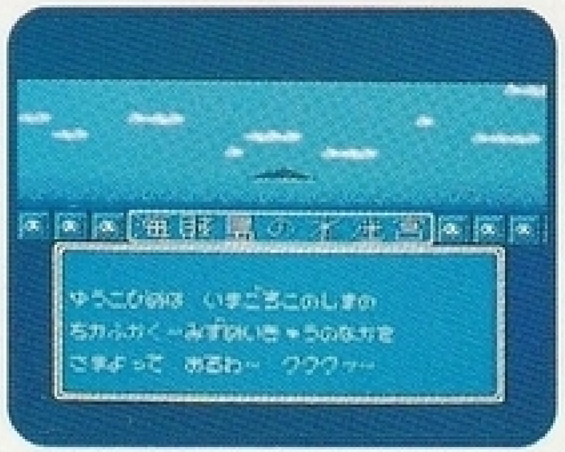
そこは砂漠の町エプトス。若者が次々と行方不明になるという事件が発生しています。真相を探るため、少年はピラミッドへ……。

第3話／魔城の帝王

闇の帝王バンパイア復活のとき。それを証明するかのように、魔城の近くトランシアの村ではコウモリが村人に襲いかかります。魔城へ向かう少年ですが、門は固く閉ざされ、忍び込むことすらままなりません。

■ブラックドリームの世界(2)

第4話／海賊島の水迷宮



　海賊バッカスが支配する絶海の孤島。一度入れば二度と抜け出せない恐ろしい水迷宮が脈々と流れています。姫も迷宮をさまよっているのでしょうか？　バッカスは無類の女好き、何とか奴よりも先に見つけ出さねば。

第5話／迷宮の闘魔神

　真の力が試されるという闘いの塔。おのれの剣の力だけが頼りです。伝説の剣オーラブロードを手に入れれば姫を救うこともできるのですが……その前には果てしない死闘が待ち受けているのです。

第6話／地底都市ウルナス

　辺境の町カイザスの北に位置する地底都市ウルナス。といってもそれは古代都市の遺跡。現在ではもちろん住む人のないこの都市ですが、古代人の作った殺人トラップだけは、今なお新たな犠牲者を静かに待っているのです。

最終話／夢幻迷宮の女神

　遂に姫を救ったものの、ブラックマスターを倒さない限り、本当の平和は得られません。ブラックマスター打倒のため、姫はあえて再び眠りにつき、少年を最後のブラックドリームへと導くのです。

11 エピローグ

夜の闇にまぎれ
人々の夢に入り込むブラックマスター
無防備に眠りについた人々を
ブラックドリームの世界へと誘うのだ
永遠に抜け出ることのない闇の世界へと……

今宵も闇が忍び寄る
今夜はそう――君の番かもしれない

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。